



"Kamiland"

U.N.A.

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ARTE
Área Transdepartamental de Artes Multimediales

PROYECTO DE LA TESIS

“Kamiland”

Director: Serrano Gómez, Gumersindo

Autor: Petrova Anastasiya

"Kamiland"- Surge de dos palabras: kami, que significa papel en japonés y land, que es tierra en inglés. Uniendo estas dos expresiones significativas recreo este espacio onírico representado con papel.

❖ **Resumen de la obra.**

"...observó que uno de los árboles tenía una puerta que conducía directamente a su interior. "¡Esto es muy extraño!", pensó. "Pero todo es extraño hoy. Creo que bien puedo entrar." Y allí fue. ..."

"Kamiland" es una instalación que recrea un pasaje/laberinto basado en mi interpretación del cuento "Aventura de Alicia en el País de las Maravillas". Contará con diferentes instancias de ambientación tanto momentos sombríos como de distensión, con detalles dirigidos hacia la observación del visitante. El recorrido finalizará con un llamado hacia la participación de la persona que lo recorre, pero dependerá de su iniciativa propia para la participación.

❖ **Introducción.**

El detallismo de la creación a partir de los módulos en perfecta armonía con lo irracional y la locura misma, de ahí surge mi idea, recrear una pequeña partición de un mundo surgido de mis dos grandes aficiones. Una es mi amor hacia el papel y la otra es una total admiración por las obras de Lewis Carrol: "Aventuras de Alicia en el País de las Maravillas" y "A Través del Espejo."

En el primero, el amor hacia el papel parte desde mi niñez, cuando aprendí a darle uso. Garabateando sobre un pedazo de papel, intentando plasmar hacia la realidad mis fantasías e imaginar que los puedo traer desde mi mundo lejano de la imaginación para mostrarle a los demás.

Luego, me sumergí totalmente en las maravillosas técnicas japonesas como kirigami y origami. Me permitían crear a partir de una hoja plana elementos totalmente perfectos, abstractos, tridimensionales, volumetricos, con el mínimo detalle, al doblar este hermoso material.

Con el tiempo, me di cuenta que el papel tiende ser efímero, fácil de ser destruido; con una mínima lluvia, viento, fuego, o el mismo paso del tiempo, queda en la nada. Como un hermoso sueño, que desaparece al despertar. Una situación onírica de sueños que entran en pesadillas, tales como las que escribió el matemático Lewis Carroll. Irónico una persona que suele hacer cuentas perfectas termina escribiendo historias totalmente des perfectas e irracionales.

En mi transcurso de la vida, tome el cuento como un ejemplo a imitar. Siendo aún niña llegue a la Argentina. Me parecía todo tan extraño, nuevo, incomprensible que con mi conciencia imaginativa empecé a jugar a que esto era un sueño, y todo lo que me sucedía podía ser tan real como imaginario. Mezclaba mis experiencias con mi realidad fantasiosa. En una noche mirando al cielo, hasta hoy en día, le digo a mi padre al ver la luna creciente: "mira el cielo nos sonríe". Probablemente sea inconscientemente o, tal vez, aun no me quiero despegar totalmente de mis fantasías de aquel momento.

Y así quiero mostrar mi "mundo" de "Kamiland" uniendo la fantasía de un sueño con el detallismo y la perfección de las técnicas del papel. Probablemente no será la única técnica que sea experimentada, ya que pienso utilizar sombras, reflejos, entre otras técnicas y elementos aprendidos en la carrera. Durante el transcurso de mis estudios implementé varias veces objetos o elementos de origami y kirigami como partes de experimentación. En conjunto con otros elementos como electrónicos o lumínicos. Éstos, daban resultados curiosos y atractivos a nivel visual. De ahí en el último nivel de Proyecto Visual 3 decidí que **el papel** formaría parte de mis investigaciones con los esquicios y también lo tome en la producción del proyecto anual. Con la experiencia adquirida decido seguir adelante y probarme a mí misma, y también el límite de mi paciencia que requieren las técnicas modulares de origami.

"...-Pero yo no quiero andar entre locos- observó Alicia.

-Oh, no puedes evitar eso- dijo el Gato-. Todos estamos locos acá. ..."

El **origami** (折り紙) es el arte de origen japonés consistente en el plegado de papel para obtener figuras de formas variadas. En español se denomina usualmente papiroflexia. Otra palabra para referirse a esta arte es cocotología. (Este último se utiliza para las figuras que representan pájaros) En el origami no se utilizan tijeras ni pegamento, tan sólo el papel y las manos. Aun así, con sólo algunas hojas de papel pueden obtenerse distintos cuerpos geométricos y figuras parecidas a la realidad (animales, personas, flores, objetos, etc.). Las distintas figuras obtenidas a partir de una hoja de papel pueden presentar diferentes áreas (según la porción de papel que queda debajo de otra) y varios volúmenes. Originalmente se usó el papel en forma de cuadrado que permitía generar dobleces perfectas matemáticamente calculadas, 15 cm se consideró el tamaño ideal.

El origen de la palabra procede de los vocablos japoneses "oru" (plegar) y "kami" que designa al papel (origami = 折り紙). Pero éste no ha sido su único significado, ya que a través del tiempo esta arte ha tenido cambios en el nombre que lo identifica. En los primeros siglos de su existencia se llamaba Kami por el significado que se había creado para papel, que en realidad es homónimo de la palabra que usan para los espíritus de los

dioses. Pasaron los siglos y tomó el nombre de Orikata, que significa en español "ejercicios de doblado". No fue hasta 1880 que se desarrolló la palabra Origami a partir de las raíces "Oru" y "Kami", antes mencionadas.



cisne

Kusudama
(regalo para
(decoración)



mamá)

Según la filosofía oriental, el origami aporta calma, paciencia y perseverancia a quien lo practica.

(Confróntese "Papiroflexia para todos" de Kunihiro Kasahara, entre otros, y también se han consultado diferentes sitios de la Internet.)

El **kirigami**. Deriva de las palabras japonesas KIRU -cortar- y KAMI -papel- (al juntarlas kiru-kami se cambia la 'k' por una 'g' KIRIGAMI). En tal sentido, Kirigami es el "arte de cortar el papel" y de pegar papel.

Se diferencia del origami en que trabaja con papel recortado. El kirigami se desarrolla a partir de cortar y pegar el papel.

La idea es hacer los dibujos y formas directamente con una tijera, sin apelar al lápiz. Esto implica que las figuras se irán armando a medida que avanzan las tijeras y que se procede a pegar los distintos trozos de papel.

Varios especialistas afirman que la práctica del kirigami ayuda a mejorar la coordinación motora y la destreza manual. El kirigami lo podemos asociar con las tarjetas de pop-up. En la actualidad se usa mucho ese nombre.

También lo llaman arquitectura en papel, cuando es utilizado específicamente para construir edificaciones y estructuras arquitectónicas.

(La descripción de la técnica kirigami siempre está en las continuaciones de los textos que hablan sobre el origami, se define como una rama o extensión del origami.)

❖ **Objetivos.**

Generales

- Exploración de la interrelación y convivencia entre las formas abstractas y los elementos orgánicos figurativos.
- Reflexionar sobre las modalidades del juego producido entre las formas, contra formas y las superficies como articulador para la pérdida de las fronteras entre la realidad y la virtualidad
- Reenfocar la narrativa en espacios tangibles como medio de reestructuración del imaginario personal.

Específicos

- Experimentar con distintas técnicas de plegado de papel para generar espacios atractivos para recorrer.
- Incorporar e investigar la convivencia lumínica en conjunto con papel.
- Experimentar la generación de sombras que puedan surgir de esta "convivencia".
- Generar un espacio con diferentes instancias y climas a partir de iluminación, color, formas.
- Integración al origami a un sistema, teniendo en cuenta su naturaleza de ser un objeto aislado de la realidad

❖ Antecedentes en la producción personal.

En mis tiempos libres me gusta salir mentalmente de la rutina, en eso me ayuda la creación de elementos de origami. La paciencia que hace falta para la dicha producción me tranquiliza. Hace que me pierda en la producción de tal o cual objeto. A demás lo uso para probarme a mí misma preguntando si me alcanzará habilidad para lograr algo estéticamente atractivo.



Parte superior para un báculo mágico
(cosplay 2012)



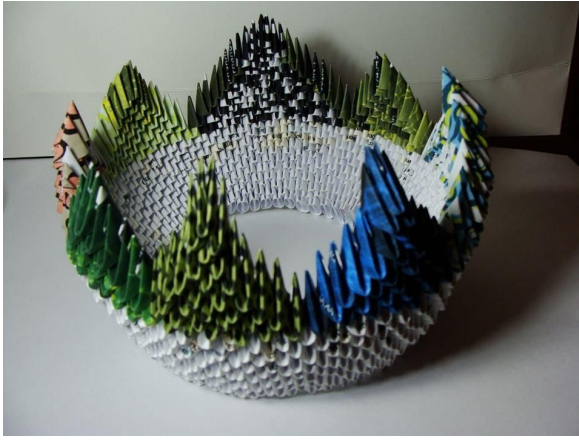
Cajas decorativas



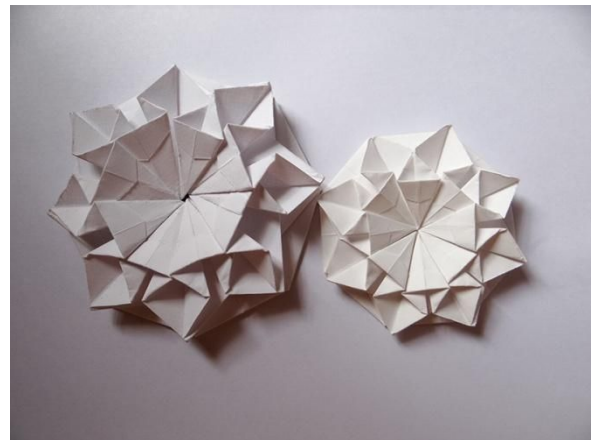
Decoración para vidrio estilo "copo de nieve"



Kusudama (para Navidad 2012)



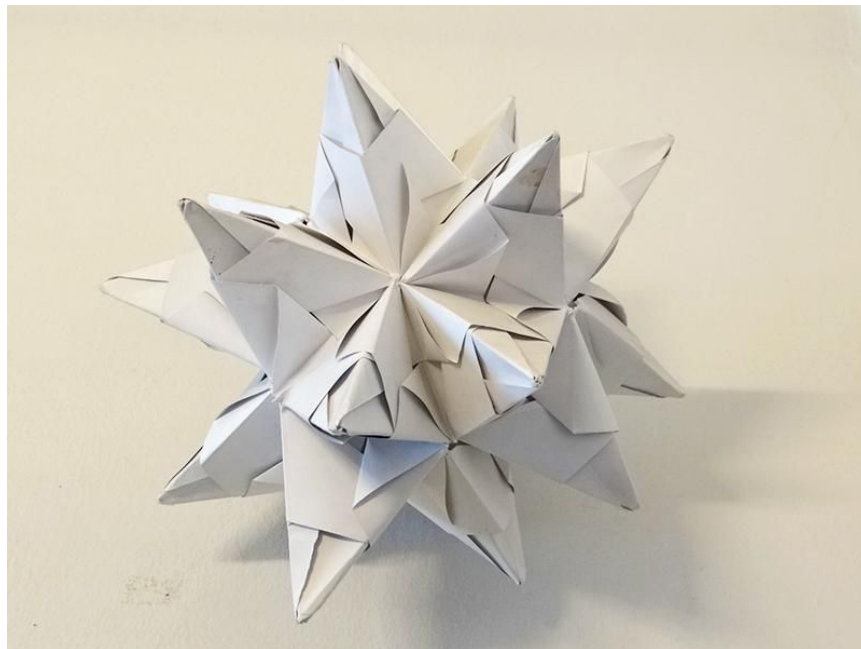
Base para cisne (2010)



Porta CD/DVD (2013)

❖ Antecedentes de la obra

Como parte de lo experimental, utilice el papel como pantalla y modulador de luz. Algunos resultados fueron positivos otros directamente descartados. El "juego" de la luz y generación de las sombras requiere sumo cuidado y precisión, tanto en la parte de la intensidad lumínica, como la forma y el detallismo de las formas del papel.



Estrella armada

a partir de 30 módulos iguales.

Utilizada como pantalla no plana para uno de los trabajos de la facultad.

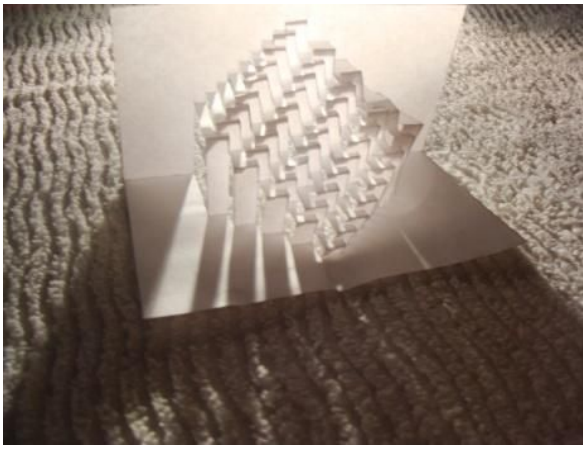
Usé esa estrella, de aproximadamente 50/60 cm para simular pantalla no plana. En este caso la forma como pantalla no funcionó ya que estaba conformada por elementos complejos, agregándole proyección con más elementos se volvía caótico. No se apreciaba ninguna de las dos cosas, ni tanto la pantalla como elemento enriquecedor, ni la proyección que no se

articulaba con lo complejo de la figura.

Luego para algunos esquicios de la materia de Proyecto Visual III utilice kirigami como elementos para modular la luz. Los resultados fueron interesantes desde las morfologías de las sombras como el atractivo del mismo papel iluminado.

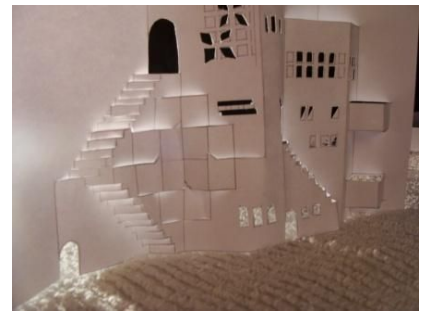
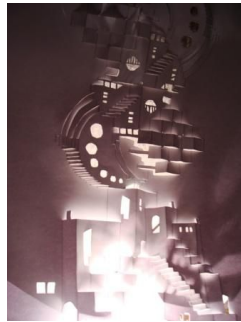
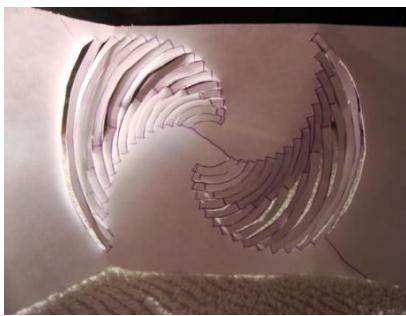


Las sombras generadas a partir de los kirigami



Kirigamis generados como moduladores de luz para la materia de Proyecto visual 3

La luz que se detiene y la que pasa por las ranuras, más el mezclado de diferentes luces le daba un aspecto interesante y atractivo visualmente. El experimento fue favorable y me impulso a seguir probando y jugando con dichos elementos. Quiero generar este mundo de elementos, sombras, transparencias que me atraen tanto.



Kirigamis generados como moduladores de luz para la materia de Proyecto visual 3

Pero el papel es una materialidad un tanto compleja al nivel de la producción. Entre experimentación y traslado uno se da cuenta que con diferentes técnicas de doblado o recortado hace falta seleccionar bien el grosor y la resistencia del papel. Algunas iluminarias son totalmente peligrosas y propensas a incendiar tu estructura. Muchas veces preguntando consejos a las personas mayores o las que han trabajado con este material te aconsejas utilizar papel de aluminio o de envasado, dependiendo que uso le vas a dar. Como ejemplo las lámparas chinas originalmente se construían con papel, en algunos lugares lo siguen haciendo, pero en otros lo cambian por plástico fino u otro material con tal de evitar incendios causado por un leve viento veraneo.



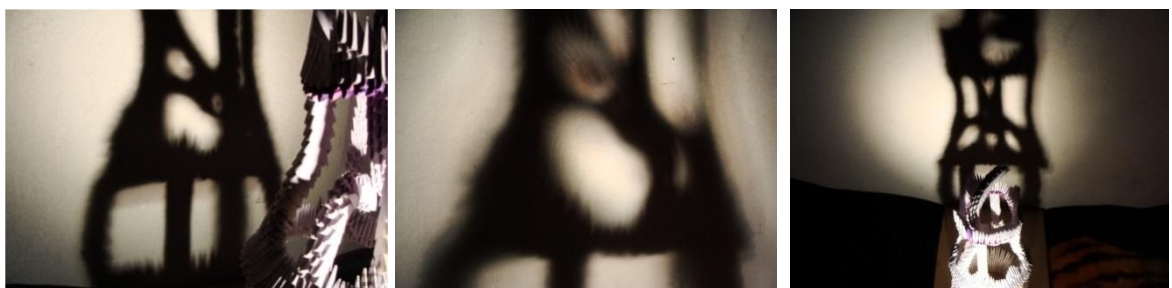
Fotos sacas de la Internet, lámparas chinas.

Como consecuencia de la experimentación en las clases con esquicios decidí armar mi proyecto anual a partir de una estructura armada con gran cantidad de módulos. Esa estructura la utilice como objeto modulador para generar y desdoblar la sombra del mismo. En la producción del dicho trabajo me di cuenta que me enfoque en la estructura misma y en el resultado final lo que más se destaco fue la utilización de la luz. Le faltaba dar esa "vuelta de tuerca" para generar algo aún más enriquecedor. Al utilizar dos luces superpuestas desdoblaba la figura de la sombra dándole una complejidad curiosa. Esa parte atrapo totalmente mi atención. Como parte de aprendizaje destaco que hace falta mantener un equilibrio entre todos los elementos a utilizar sin priorizar uno de ellos.

Probando en casa el proyecto anual, el objeto-origami, como modulador, y las sombras.



(Observación: cuan más puntual es la iluminación más definida es la sombra, sino sale difuminada)



❖ Descripción de la obra

Tanto el cuento de "Alicia en el mundo de Maravillas", que pasa por distintos lugares y experiencias, así mismo el espacio a recorrer que voy a generar va tener sus divisiones similares con su propias experiencias diseñadas.

"...Durante un trecho, la conejera se extendía recta como un túnel; después, se hundía abruptamente. Tan abruptamente, que Alicia no tuvo tiempo para pensar en interrumpir su carrera antes de encontrarse cayendo por lo que parecía ser un pozo muy profundo. ..."

El comienzo del espacio a recorrer será estrecho, con apenas suficiente espacio para pasar. En esta sección la ambientación es un poco sombría, con indicios y distorsiones que simularan el susto. Con la iluminación acorde y el espacio mismo decorado, con paredes desparejas formare la situación de caída, o mínima sensación de pérdida de equilibrio en el espacio. En primer instancia la idea es usar sensores de presencia y a la medida que avance el visitante, valla iluminando su propio camino, a parte de la iluminación decorativa preestablecida.

"...O el pozo era muy profundo, o ella caía muy lentamente, porque mientras descendía le sobraba tiempo para mirar alrededor y preguntar qué iría a pasar a continuación. ..."

La siguiente sección se abrirá en espacio donde el visitante podrá libremente dar vueltas y poder acercarse a observar los elementos que conformen este nuevo espacio. Casi todo el recorrido está pensado para la observación. En este espacio jugare con elementos abstractos con algún otro que simule los objetos que vio Alicia al caer. También pienso jugar con sombras insinuando la presencia de puertas, ventanas, el conejo que pasó por ahí o sus simples huellas. El uso de espejos puede enriquecer el mismo espacio dándole irregularidades buscadas.

"... ¡Qué desconcertantes son todas estas transformaciones! ¡Nunca estoy segura de lo que voy a ser al minuto siguiente!..."

Una nueva sección en la cual no planeo transformar al visitante. Pero para lograr el efecto cambiare su entorno. Para sentirse gigantesco hace falta tener los objetos que lo rodean diminutas, así mismo para darle sensación de pequeñez hace falta recrear los mismos elementos a gran escala. De eso se va tratar esta nueva etapa del recorrido.

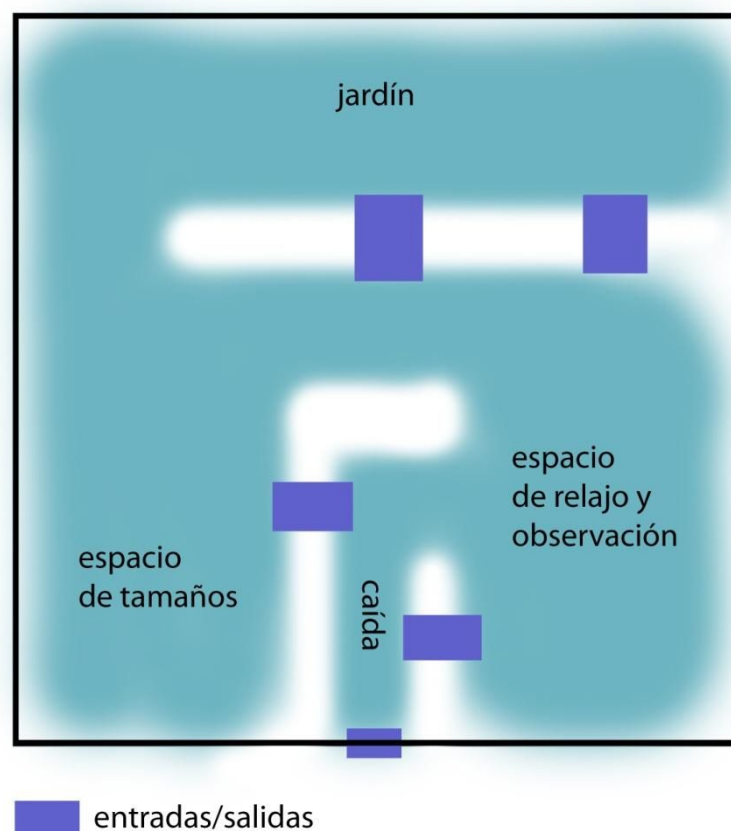
"...se encontró por fin en el hermoso jardín, entre las flores brillantes y las frescas fuentes. ..."

Por último el visitante se sumergirá en un simulado jardín de papel con

flores que no poseen olor aparente. En esta sección le quiero dar un mínimo de "vida" a las flores que puedan moverse, o contestar al aparente acercamiento del visitante. Una mínima interacción. Para concluir el recorrido en la parte central se encontrará con una pequeña mesa. La misma tendrá unos papeles apilados en blanco, con tijeras, regla insinuando al visitante si desee dejar su pequeño aporte al mundo de papel que acaba de visitar.

❖ **Requerimientos técnicos**

Se estima el espacio a reconstruir mi mundo de papel aproximadamente 10m x 10m. Si se consigue un espacio aun mayor podría ser considerado a utilizar. El espacio será dividido en 4 secciones. Serán utilizados los paneles de tergo Pol, durloc o los mismos Origami a gran escala formando tabiques o paredes. Los espacios descriptos no serán estrictamente cuadrados al estilo habitaciones, el recorrido más bien será como un camino del bosque que desdobra con sus curvas impredecibles. El orden escrito anteriormente es solo para la descripción, cada espacio tendrá varias "entradas" por lo cual todo será conectado con todo.



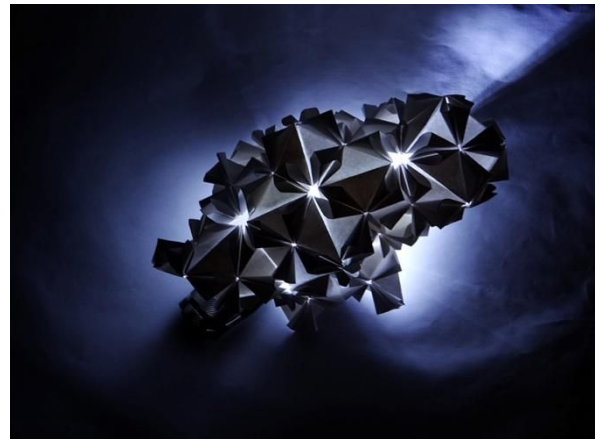
está planeado para un visitante por vez. Para evitar choques o desmoronamientos innecesarios de partes de la obra. Y también por el simple hecho de que cuando soñamos somos los únicos protagonistas.

Utilizare leds de alta densidad y los que se puede programar. Los comportamientos de luz, algunos sensores, posibles elementos de electrónica se programarán en arduino. Por consiguiente voy utilizar computadora portátil, arduino, enchufes y en lo posible zapatillas, cableado. Transformador para las luces. Entre otras cosas que van sumándose a medida que avance la producción.

Como primeros acercamientos de relieves y estructuras de papel están:



Algunas pruebas con luces:

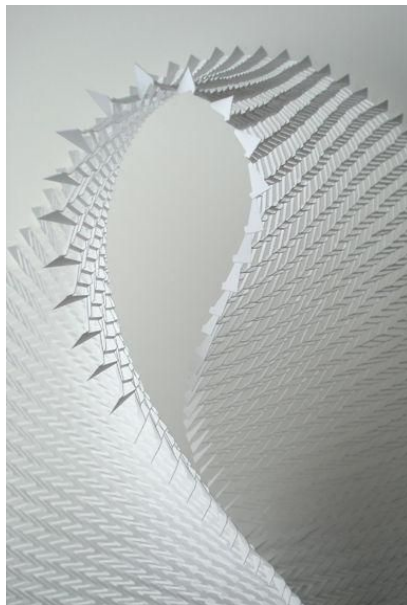
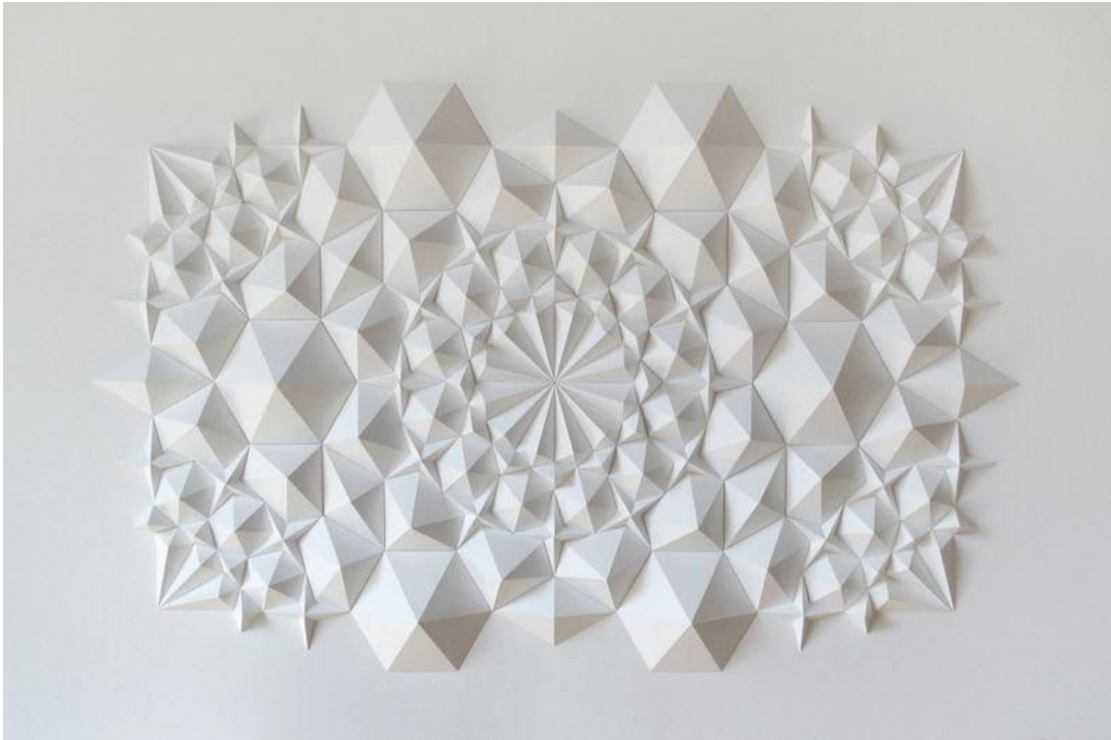


"... ¡Curiosísimo y más curiosísimo!-exclamó Alicia. Estaba tan azorada, que en ese momento olvidó por completo cómo se hablaba bien. ..."

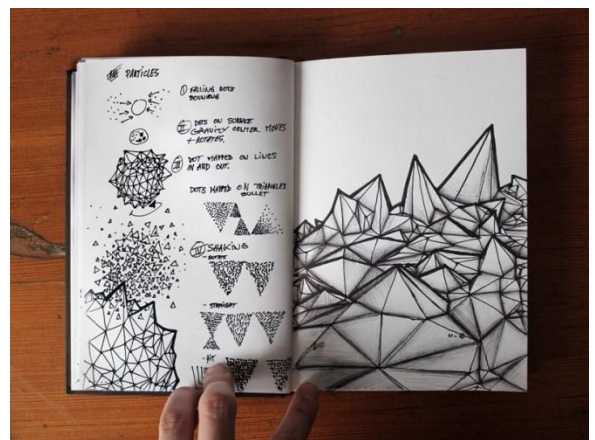
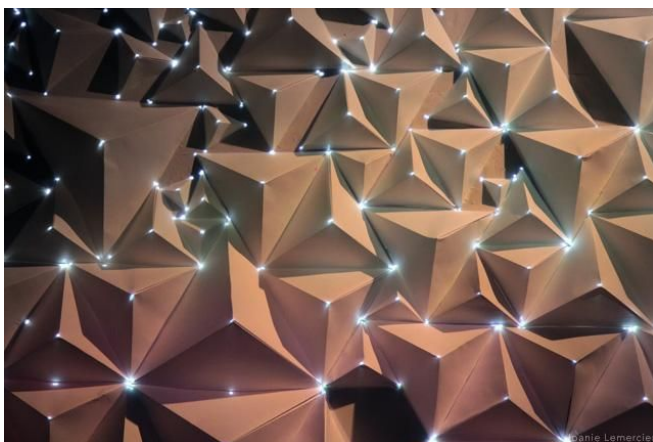
❖ Referentes.

Matthew Shlian, un artista e **ingeniero del papel** que genera "esculturas dinámicas" y superficies estructuradas, sorprende por la belleza geométrica que surge en las superficies de sus obras. Artista, profesor, diseñador e ingeniero del papel ha creado en su estudio toda una colección de obras. El papel forma parte como la principal herramienta de trabajo. Sus trabajos no son meros origamis, se encarga por estudiar a fondo las estructuras y los pliegues generando relieves asombrosos.

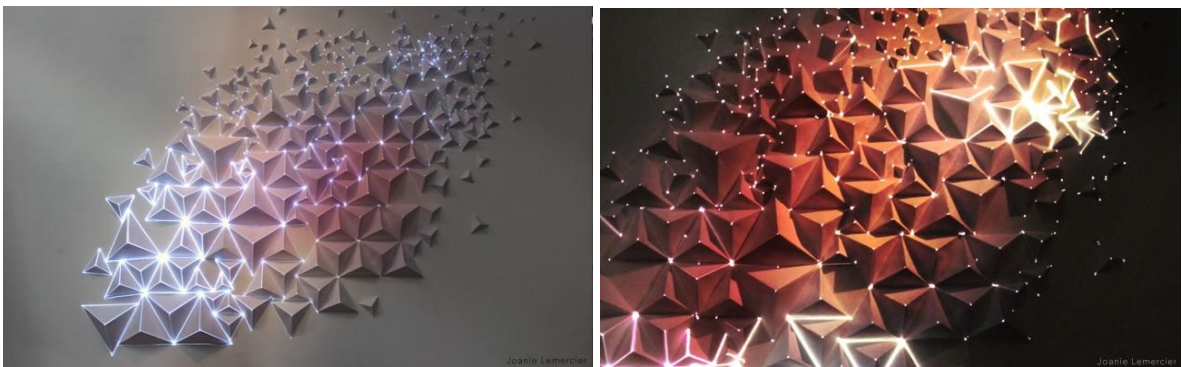
(<http://www.experimenta.es/noticias/grafica-y-comunicacion/matthew-shlian-esculturas-en-papel-dise%C3%B1o-grafico-3675>)



Joanie Lemerrier, artista visual nacido en Francia, comenzó a usar proyección de video cuando se mudó a Bristol, en 2005. Durante un tiempo trabajó en clubes y festivales alrededor de la ciudad. Con el tiempo comenzó experimentos como: proyecciones sobre materiales transparentes y la cartografía en los objetos 3D, siempre tratando de alejarse de la pantalla estándar rectangular plana. Ahora hace trabajos visuales en conjunto con otros artistas. Formó una firma llamada AntiVJ, la misma desarrolla proyectos audiovisuales, instalaciones, asignaciones de arquitectura y escenografía.



Lemercier ha desarrollado este relieve en 3D basado en la estructura del origami. Sus piezas fueron creadas con hojas tipo 4A dobladas en forma de pirámides, cuyo tamaño y orientación varían. Al parecer fueron colocadas en una pared de manera aleatoria, para dar un efecto geométrico y casi accidental a la obra. Este peculiar proyecto resulta atractivo desde un punto de vista tanto escultórico como digital, pues responde al estilo simétrico y orgánico que caracteriza el trabajo del artista.



(<http://culturacolectiva.com/las-luces-de-joanie-lemercier/>)

Piet Blom (8 de febrero de 1934, Ámsterdam – 8 de junio de 1999, Dinamarca) fue un arquitecto holandés. Su estilo en el cual basó su interés arquitectónico fue el **Modernismo**. Además de la arquitectura también ejerció otros oficios y disciplinas como el urbanismo.



En su edificación, trabajo, obra y aplicación que el arquitecto holandés Piet Blom llevó a realización se destacan: Casbah en Hengelo -1.970, viviendas en Amersfoort , Edificaciones Comerciales en Heemskerk y, como su mayor obra, la Kubuswoningen o Casas Cubo en Helmond en Holanda -1.970 y Róterdam en Holanda -1.980 con una arquitectura empleada como visitas en el sector del turismo. Esta última esta abierta para las visitas turísticas durante todo el año.



Wataru Itou es una estudiante de Tokio. Tengo entendido que estudia arte. Su obra, El castillo dentro del océano, se llevó a cabo durante 4 años consecutivos. Es un castillo armado a partir de papel plegado y recortado. Casi toda la estructura es de papel, salvo un tren que pasa por el medio de la estructura y las lámparas eléctricas que le dan esa estética mística. La estructura esta exhibida en Tokio. En el espacio donde se encuentra la obra también pasan los videos de como la joven estudiante está armando paso por paso el castillo. Se considera la obra máxima de papel al nivel mundial. (<http://www.pixfans.com/castillo-de-papel-verdaderamente-portentoso/>)



❖ Bibliografía.

Lewis Carroll-**"Alicia en el País de las Maravillas"; "A Través del Espejo"**.

Editorial Brújula S.R.L., Buenos Aires, Argentina, 1968.

Proyecto Visual 3, cátedra Serrano Gómez: Programa, Apuntes de clase, Fichas de Trabajos Prácticos, IUNA, Buenos Aires, 2009-2014.

Rob Ives **"Paper Engineering & Pop-ups For Dummies", "Ingeniería de Papel y Popups para Dummies"**, Plantillas, Instrucciones.

Publicado por Wiley Publishing, 2009, Canada.

Anton Radevsky, David Sokol **"Moder Architecture POP-UP"**. Editorial Universe Publishing, 2008. Madrid, España.

Masahiro Chatani **"Origamic Architecture: Ondori POP-UP"**, Publicado por Ondori-sha Publisher, 4ta edición (1984), Japón. **"Paper Magic: POP-UP Paper Craft:Origamic Architecture"**. Editorial Ondori-sha Publisher, 1988, Japón.

Nick Robinson **"The Origami Bible"**, publicado por Collins & Limited, 2004. London, Inglaterra.

Kunikijo Kasahara **"Origami Omnibus"** editorial Japan Publications, Inc.

Montaner Josep Maria, Roth Leland M. **"Enteder La Arquitectura"**. Editorial Gustavo Gili, 2000, Barcelona.

Oldrich Ruzicka, Jan Klimes **"El Misterio del tesoro de Austerlitz"**. Editorial Luiz Vives, 2008.

Benjamin Lacombe, Sebastien Perez **"El herbario de las hadas"**. Editorial Luiz Vives, 2011.

Benjamin Lacombe, **"Cuentos silenciosos"**, Ingeniería de papel José Ponce, editorial Luiz Vives, 2010.

Índice

1. Resumen de la obra
2. Introducción

3. Objetivos
4. Antecedentes en la producción personal
5. Antecedentes de la obra
6. Descripción de la obra
7. Requerimientos técnicos
8. Referentes
9. Bibliografía